
GUILD WARS®
EYE OF THE NORTH™
LOS MANUSCRITOS

Pasado y presente

En el mundo de Tyria, la historia nunca se detiene. Ascalon, antaño nación orgullosa, ha caído por completo al dominio de los Charr. El emperador de Cantha ha sido salvado. Abaddon ha sido derrotado. Con cada nueva aventura, el mundo cambia gracias a las hazañas de sus héroes...

Ascalon



El poderoso reino de Ascalon ha visto días mejores. Humillado por los incesantes ataques de los Charr, con sus ciudades en ruinas, su población dispersa por todas partes... Ascalon se ha convertido en una nación conquistada y dominada. Ha habido valientes héroes que han debilitado a las hordas invasoras, pero no las han eliminado. Una numerosa tropa liderada por el rey Adelbern continúa defendiendo la nación de los ataques foráneos, pero se ha visto obligada a replegarse cada vez más al sur por la fuerza del ejército Charr.

En estos tiempos difíciles, nueva savia ascaloniana —entre ella, la Vanguardia de Ébano— ha emergido para salvar Ascalon de los Charr y liberarla de nuevo. Estas pequeñas unidades, muchas de las cuales formadas por humanos que han escapado de la esclavitud de los Charr, se han infiltrado (y en muchos casos abierto paso) a través de las líneas enemigas. Acosando a los invasores y sacando materiales y tropas de Ascalon, tratan de hacer que los Charr muerdan el polvo ante la perseverancia humana.



Kryta

El Manto Blanco sufrió algunas bajas cuando el velo de divinidad fue retirado de las así llamadas deidades, dejando al descubierto unas criaturas llenas de poder, pero aún así mortales: los Mursaat. El descubrimiento de este engaño provocó una revuelta en Kryta, liderada por la Hoja Brillante, y el continente cayó en una guerra civil. Este grupo, el más fuerte para una unificación, está ahora disperso y perdiendo poder, al verse obligado a luchar contra demasiados enemigos a la vez. La situación se ha convertido en un mano a mano entre la Hoja y el Manto, monárquicos contra milicianos. Todos luchan por lo mismo: controlar Kryta.

En un intento por inclinar la balanza a su favor, tanto la Hoja Brillante como el Manto Blanco han enviado agentes a los confines de Tyria, en busca de poderosos aliados o magias desconocidas. Cada bando ha prometido llevar la paz a Kryta... sin importar el precio.

Cantha

La derrota de Shiro Tagachi supuso el fin de la peste que estaba asolando Cantha. Sin embargo, a los héroes y miembros de la guardia real les llevo cruentos años acabar con los Apestados y con el ejército de Shiro’ken que Shiro el Traidor había reunido en su intento final por destruir el imperio.

En tiempos recientes, la vida ha vuelto a florecer en el Bosque Echovald y muchas zonas ahora resplandecen de prosperidad. Algunos incluso dicen haber visto cambios en el Mar de Jade —pequeños lagos de agua formándose o incluso olas agitándose bajo la superficie helada— pero esto no son más que rumores sin fundamento.

La vida ha vuelto a la normalidad para la mayoría de los canthianos. Kaineng aún se revuelve bajo el peso de la burocracia, el exceso de población y el crimen, y tanto los Kurzick como los Luxon continúan enzarzados en una lucha sobre la falta de recursos que no parece acabar nunca. La Isla de Shing Jea sigue siendo un oasis de prístinos valles y hermosas vistas. Los Monjes suelen venir a esta isla en busca de sabiduría, mientras el pueblo acude en masa por cada festival llevado a cabo en los seguros confines del monasterio de Shing Jea.

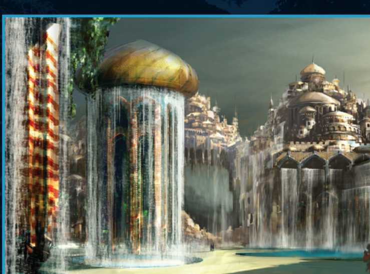


Cuando la peste llegó a su fin, el comercio resurgió con energía y desde entonces muchos canthianos han buscado restablecer viejas rutas entre Elona y Kryta e incluso también algunas nuevas más al norte. Sin embargo, han llegado informes de terremotos y enormes grietas apareciendo en la zona urbana de Cantha que han hecho pensar a algunos que esta época de relativa paz y prosperidad está viendo sus últimos días.

Elona

La Tierra del Sol Dorado ha hecho frente a una larga noche y ha vivido para ver otro amanecer. Han pasado ya tres años desde que el reinado de terror de Varesh Ossa estuvo cerca de desatar la ira de Abbadon sobre el mundo, y los efectos de aquellos días aún siguen resonando en las tres provincias.

Kourna, hogar de la mariscal Varesh, fue quizás la zona más devastada. Además de las pesadillas causadas por el señor de las tinieblas, que aún no se han desvanecido por completo de la memoria de sus gentes, Kourna tuvo que hacer frente a la ausencia de autoridad tras la pérdida de su líder y de la mayoría de sus tropas. Los Lanceros del Sol, junto con Morgahn, ex-general del ejército kourniano, demostraron ser piezas clave en su resurgimiento.



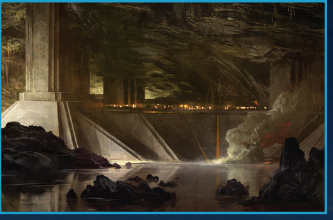
Tanto a Istan como a Vabbi les fue mucho mejor tras la muerte de Abaddon. Los istani, grandes defensores de los Lanceros del Sol, fueron elogiados por su ayuda en la campaña contra Varesh. Y por ello cada

vez más gente viene a los festivales de Kamadan, ya que acuden de todo el mundo a rendirles homenaje. En Vabbi, los tres príncipes distribuyen sus riquezas por toda la provincia para curar las heridas causadas a su hermosa arquitectura y a la sensibilidad de sus gentes. Cada año, representaciones de la obra "El Anochecer de Norgu" en el anfiteatro de Bokka atraen a multitudes ... y multitud de beneficios.

Toda Elona también ha prosperado gracias al aumento del comercio con Cantha y Kryta en los últimos años y muchos habitantes han comenzado a viajar por el mundo tanto por placer como en busca de aventuras. Pero a medida que corre el rumor sobre extraños ruidos provenientes de la tierra, lo más seguro es que estos aventureros regresen a Elona para investigar.

El Gran Enano

El Gran Destructor ha sido relegado a las Profundidades. Nunca más su nombre será pronunciado, por miedo a que se levante contra nosotros y traiga la destrucción al mundo.
—Tomo de Rubicón



Cada enano conoce la historia del Gran Enano y el Gran Destructor. Aunque la mayoría aún cree que su raza la forjó el Gran Enano sobre la Roca del Yunque en una época en la que todavía no existían los hombres, sólo unos pocos dan crédito al mito de las luchas entre sus dioses y una mística criatura de inmenso poder destructivo y maldad sin límites. Sin embargo, todo eso cambió cuando el Tomo de Rubicón, un antiguo artefacto supuestamente creado por el mismísimo Gran Enano, se encontró enterrado en las profundidades de la Fragua del Pesar.

Tras poner fin a los intentos de los enanos de la Cima de Piedra por hacerse con el tomo e invocar al Gran Destructor, el sumo sacerdote Alkar condujo a un pequeño grupo de excavadores hacia las ruinas de la Basílica de Piedra para traer la reliquia de vuelta a casa. En sus traducciones, Alkar ha descubierto que el tomo contiene mucho más que un simple relato sobre los primeros días de la raza de los enanos. También da detalles específicos sobre un conflicto final entre éstos y los siervos del Gran Destructor, los cuales "saldrán de las entrañas de la tierra y se extenderán por todo el mundo". Parece ser que la batalla entre el Gran Enano y el Gran Destructor está condenada a sucederse una vez más. El tomo no predice el desenlace ni tampoco quién será el vencedor. Sólo dice que los enanos "quedarán transformados para siempre" tras esta batalla final.

Las Profundidades de Tyria

Los enanos no quieren dar muchos detalles sobre los misterios que han descubierto bajo la tierra. Informes iniciales describen un enorme laberinto subterráneo muy bien comunicado al que llaman "las Profundidades de Tyria". Estas cuevas naturales y casas excavadas en la roca fueron dejadas atrás por civilizaciones que se remontan a una época en la que los humanos aún no habían hecho su aparición en Tyria.

Las Profundidades están conectadas por una serie de pasadizos mágicos que permiten viajar velozmente a través de kilómetros de tierra y roca, y que fueron creados por una raza conocida como los Asura, quienes los usan para extraer minerales, explorar y otros viajes a través de grandes distancias. La mayoría de las puertas se encuentran custodiadas por los gólems de los Asura, ya que las Profundidades están llenas de amenazas, tanto animales como geológicas. Aquellos que se atreven a adentrarse en ellas conocen el riesgo que corren, y los que regresan con vida cuentan salvajes historias de monstruos hechos de fuego y piedra que habitan en ellas.

Aliados y alianzas

Los enanos de Deldrimor

Los enanos permanecieron neutrales durante las grandes Guerras de Clanes que se iniciaron entre los humanos, pero tras la Devastación todo cambió. Enzarzados en su propia guerra civil, los Deldrimor ampliaron con los refugiados de Ascalon su círculo de amistades... con el fin de mejorar ambas razas. Desde el final de la guerra, los enanos han vuelto a las Profundidades en pos de su destino, y han buscado alianzas con razas tanto en la superficie como bajo tierra.

Rey Jalis Martillo de Hierro



Paciente, prudente y sabio son algunos de los atributos con los que se suele describir al rey Jalis Martillo de Hierro, excepto, claro está, en el caso de los rebeldes enanos de la Cima de Piedra. Cuando los refugiados de Ascalon buscaban una ruta a través de las Picoescalofriantes, el rey Jalis se dio cuenta de las ventajas que tenía ayudar a unos posibles aliados durante una época de desesperación. Y esta decisión demostró ser más que acertada cuando esos aventureros regresaron y ayudaron a derrotar a los líderes de los enanos de la Cima de Piedra, devolviendo así el orden a las Picosescalofriantes.

Ya sin la amenaza de una inmediata guerra civil, el rey comenzó a reconstruir la sociedad de Deldrimor. Pero el descubrimiento del Tomo de Rubicón ha hecho que los enanos buscaran un nuevo destino, uno que pondrá a prueba el temple de este gran rey mientras intenta guiar a su gente a través de uno de los mayores retos al que los enanos se hayan enfrentado jamás.



Kilroy Casta de Piedra

Cuando los forasteros piensan en los enanos, la mayoría tiene la imagen de un camorrista borracho entrando de cabeza en la batalla, dando extraños gritos de guerra y luchando a muerte por viejos rencores, deudas sin cobrar o antiguas ven ganzas. Kilroy Casta de Piedra es ese enano. Veterano de famosas batallas contra la Cima de Piedra y campañas en lo más profundo de la Fragua del Pesar, Kilroy ha viajado hacia el norte buscando nuevos aventureros y nuevas contiendas que luchar.

La Vanguardia de Ébano

La Vanguardia de Ébano —originariamente creada a partir de una unidad oficial llamada la Vanguardia de Ascalon— opera tras las líneas Charr. Según iba avanzando hacia el norte, fue recogiendo toda clase de refugiados humanos, exiliados y prisioneros escapados de los campos de concentración de los Charr. Hoy constituyen una nueva organización, curtida por sus experiencias y más flexible que cualquier ejército tradicional. En su viaje soportaron muchas penurias a través de los duros escenarios septentrionales, pero tras encontrar el Ojo del Norte, la Vanguardia del Ébano estableció un campamento como base de operaciones encubierta para su campaña.

Capitana Langmar



Gracias a su carrera en el ejército de Ascalon, la capitana Langmar aprendió con un cursillo acelerado cómo luchar contra los Charr y soportar la pérdida de compañeros y seres queridos. Experta en nunca mostrar sus emociones, Langmar no duda a la hora de tomar decisiones difíciles o sacrificios si eso significa aplastar al mayor enemigo de Ascalon: los Charr. El rey Adelbern reconoció su estoicismo y habilidad de liderazgo frente a la faz de la muerte y la desesperación. La encomendó dirigir a la Vanguardia de Ascalon hacia el norte, tras líneas enemigas, en una misión desesperada. Si no se la ve en el Ojo del Norte, es simplemente porque está en otra parte asesinando Charr, cumpliendo con su deber sin importar el precio.



Artificiero Mullenix

Más que un reconocido historiador (como le consideran sus compañeros de la Vanguardia), Mullenix es un hombre con mucho talento además de preciada información sobre la Vanguardia de Ébano, su misión al norte y el estado actual de la vida en Ascalon. Desde su puesto en el Ojo del Norte, Mullenix trabaja de cerca con la auxiliar de la capitana Langmar, Gwen, ocupándose de la base cuando está en alguna misión.

Los Norn

Los Norn son una raza de guerreros de tres metros de alto que viven al norte de las Picosescalofriantes. Celebran su vida en un clima tan hostil, una vida peligrosa entre bestias salvajes. Estos guerreros poderosos no están organizados en una sola nación. En vez de eso, los más fuertes y poderosos en batallas establecen terrenos, aunque no se les considera "líderes" propiamente dichos. Suelen pasarse años tras la pista de alguna presa fuerte o peligrosa; nunca abandonan una batalla ni a un amigo.
Los Norn adoran a los espíritus de la naturaleza —desde el lobo hasta el lince de las nieves— pero el más poderoso para ellos es el Espíritu de la Osa, quien, según la mitología, bendijo a los Norn con la habilidad de cambiar de forma y "convertirse en osos".



Olaf Olafson

Norn arquetípico, Olaf es un guerrero, un nómada, un cazador que venera a los espíritus de la naturaleza y ha recibido el don de la transformación de manos del Espíritu de la Osa. Como muchos Norn, sus valores son la libertad y el individualismo, y no deja de buscar nuevos retos. Para Olaf, no hay mayor aspiración en la vida que cazar y dominar a las criaturas salvajes. Olaf ha visto muchos inviernos y cazado muchas presas. Como séptimo descendiente en el linaje de los Olaf, lleva su nombre con gran orgullo —orgullo menguado por el hecho de que sólo tiene una hija—. Él será el último Olaf Olafson, séptimo descendiente en línea directa; aunque sus hazañas son ya leyenda, su apellido se olvidará para siempre.

Sif Cazadorasombría

Sif es una Norn que tiene por hogar los confines más helados de las Lejanas Picosescalofriantes, al norte del Lago de Drakkar. Se trata de una figura legendaria que se ha forjado un nombre gracias a su amor por la caza. Sif prefiere luchar contra las mayores criaturas que merodean por esos lugares tan invernales, porque para ella ningún reto es suficiente. A veces también irá tras presas de menor tamaño como aspirantes a cazador, pero tienen que ser lo bastante buenos y experimentados para que sean dignos de ella.

Los Asura

Los Asura son una raza de humanoides diminutos pero increíblemente inteligentes que viven bajo la superficie de Tyria. Ven el mundo como una máquina mágica compleja y su filosofía de la "Alquimia eterna" toca todo lo que hacen. Inventores, científicos y magos de toda índole, los Asura consideran a las demás razas por debajo de ellos y no dudarán en repetirlo a la menor oportunidad.

Hace siglos que nadie ha visto a un Asura sobre la superficie. De hecho, hasta hace poco muchos humanos pensaban que eran un mito. Sin embargo, recientes informes han confirmado su existencia, así como sus construcciones mágicas.

Oola

Oola es una inteligente Asura experta en "construcciones", creaciones mágicas humanoides, como por ejemplo los gólems. Es consciente de sus propias habilidades y, como la mayoría de los Asura, se enfada cuando los demás interfieren en sus investigaciones. Por eso Oola se ha recluido en un lugar donde pueda trabajar en paz. Cuenta con algunos ayudantes y no quiere visitantes, a quienes tratará como entrometidos e inferiores. Sus medidas de seguridad pasan por estar entre las mejores y su feroz habilidad para mantener su refugio a salvo le ha servido para ganarse el respeto de los suyos (y también unos cuantos intentos de intrusión, todos ellos sin éxito).

Gadd



Gadd es un viejo y malhumorado Asura que prefiere contratar a "humanos desechables" para sus experimentos en el laboratorio. Aunque no lo admita, tampoco es que tenga otra opción, ya que la mayoría de los suyos no trabajaría para él. Muchos son los que han sido víctimas de sus desafortunados "accidentes" y a pesar de que uno vaya a aprender mucho a su lado, la mayoría de los Asura prefieren vivir por mucho tiempo.

Gadd contrató hace poco a un grupo de humanos con ganas (o con poca cabeza) de ayudarle. Dicen ser miembros de un grupo rebelde que luchaba por restaurar la paz y el orden en su tierra natal, lugar que trae sin cuidado a Gadd. Les ha concedido el "privilegio" de probar sus inventos y, si sobreviven, les dejará comprar algunos. Gadd es respetado por los demás Asura pero incluso sus trabajadores le miran con mucho recelo. Nunca sabes si se va a levantar con el pie izquierdo... y te va a usar en su propio experimento.



Golems

Construidos con piedra, vegetación o alguna materia viva, los gólems son criaturas inmensas cuya fuerza (y mentes totalmente vacías) sirve de complemento perfecto a los diminutos pero bien inteligentes maestros Asura.

A menudo utilizados con fines defensivos, los gólems son difíciles de construir pero más difíciles de controlar. Los Asura trabajan con un solo gólem durante años y lo usan cuando es absolutamente necesario. Si la cosa va mal, el gólem podría destruir a sus creadores en vez de a los enemigos. Pero es un riesgo que los Asura están dispuestos a aceptar. Confían en su superior inteligencia... y en la superior fuerza de estos aliados.

HÉROES

Gwen

Hipnotizadora humana



Nacida en Ascalon, Gwen ha sido testigo de cosas horribles ya desde niña, viendo cómo su nación y familia eran destruidas a manos de los Charr. Tras la Devastación, fue capturada por ellos, pero consiguió escapar y huir hacia al norte, donde se encontró con otros humanos exiliados.

Desde entonces, Gwen se ha convertido en aventurera. Tiene por hogar el Ojo del Norte —los cuarteles de la Vanguardia de Ébano— donde sirve a la capitana Langmar. Es una de las más acérrimas defensoras de Ascalon, empeñada siempre en vengarse de todos aquellos que destruyeron su patria. Gwen lleva años sobreviviendo en la frontera del territorio Charr, tras haber observado cómo destrozaban su infancia y su preciosa tierra. Ahora no tiene otra cosa que recuerdos —y odio—. Ya no es la niña que era entonces...

Vekk

Elementalista Asura

Vekk es un joven y entusiasta Asura. Al igual que su gente ha llegado hace poco a la superficie y no deja de asombrarse a cada momento. En los últimos tiempos, Vekk ha estado trabajando con otra raza subterránea, los enanos, para mantener una serie de puertas mágicas a lo largo de las Profundidades.



Aunque no pueda parecer atrevido o sociable, tiene una mente brillante y unos dedos ágiles capaces de crear increíbles explosivos y objetos mágicos que sacan de apuros a sus compañeros. Si pasas por alto su naturaleza reservada y gruñona... llegará a ser un gran amigo.

Al igual que todos los Asura, Vekk cree en la "Alquimia eterna", el flujo universal de energía y resoluciones. Se le considera una de las mentes más brillantes de su raza, y siempre está intentando perfeccionar sus creaciones. Pero claro, no es nada fácil ser perfecto cuando estás rodeado de idiotas...

Jora

Guerrera Norn



Jora es una joven Norn atormentada por la tragedia. Como la mayoría de los de su generación, busca establecer su nombre y reputación. Sólo los cazadores de grandes presas son dignos del respeto de los suyos y por eso ella y su hermano Svanir exploran las montañas y valles helados en busca del trofeo más peligroso.

En una de sus cacerías, Jora y su hermano tuvieron un encuentro con una fuerza oscura y poderosa y quedaron transformados por ella. Perdió la habilidad que tienen los Norn de transformarse en osos, pero su hermano corrió un destino más tenebroso. Ahora, sin familia ni hogar, recorre las tierras Norn de las Lejanas Picosescalofriantes buscando la redención familiar y el perdón del Espíritu de la Osa. Para lograr sus objetivos, estará dispuesta a hacer cualquier ritual, misión o a buscar cualquier tesoro. Incluso aceptaría la ayuda de los humanos.

Ogden Curadordepiedra

Monje enano

El talento como sanador de Ogden era ya evidente desde joven y sirvió para convertirlo en elegido del Gran Enano. De pequeño ya contaba con la extraña habilidad de animar a sus compañeros con cosas simples: una mano a los necesitados, unas palabras de ánimo a los que sufrían. Era una bendición tanto para su familia como sus amigos. Pero cuando fue creciendo, ese mismo don se convirtió en una carga para él.
La compasión puede ser terrible, algo cruel en el campo de batalla. Ogden ha tenido que retirarse hacia sí mismo, ocultándose con una coraza de determinación tan fuerte como una roca.



Ogden es fiel a su rey Deldrimor y ferviente creyente en el Gran Enano. Conoce las antiguas profecías acerca del Gran Destructor, que estudió desde niño, y hay pocos enanos con vida que entiendan tan bien lo que significan. Sabe que el enemigo ha llegado por fin —desde las profundidades de la tierra, ahora resquebrajada por los recientes terremotos—. Su meta es luchar contra ese enemigo, y lo hará, con todos los recursos de los que disponga... y hasta que el último enano caiga.

Xandra

Ritualista Luxon

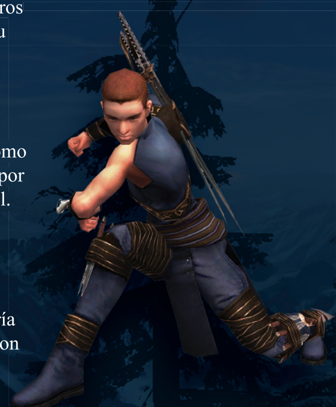


Xandra es hija de Juno, líder del clan Luxon de la Tortuga. Por culpa de los conflictos en su tierra Xandra tuvo que salir por petición de su madre, y viajó hasta los límites de Ascalon en lo que se llamó una ocupación del embajador, pero que en palabras de los canthianos es un exilio.

Xandra piensa bien de su madre a pesar de este exilio, consciente de la existencia de una intrincada red de decisiones políticas que la mantienen lejos de casa. Juno, sospechoso de haber matado al anterior capitán del Clan de la Tortuga, ha enviado a su hija al exilio para mantenerla a salvo —o, como dicen algunos, para evitar que se repita el mismo escenario—. Sea como sea, Xandra está dispuesta a luchar al máximo y a honrar a su clan con actuaciones valientes en estas tierras tan salvajes.

Anton

Asesino de Ascalon



Anton ha llegado lejos desde sus días como prisionero en Surmia en espera de su ejecución. Mientras que otros maldicen a los Charr, Anton agradece en secreto su invasión, ya que sin ella nunca hubiera escapado de allí para huir al norte. Se pasó muchos años atacando a los Charr, lo que con el tiempo le llevó a su captura. Liberado por la capitana Langmar, se unió a la Vanguardia de Ébano y ahora les sirve como explorador utilizando sus habilidades de Asesino, por primera vez, para ayudar a otra gente y no sólo a él.

A pesar de que no se considera un valiente, Anton siente cierta lealtad a la Vanguardia de Ébano y de momento no tiene planes de traicionarles. Aunque en caso de que Langmar muera, esa situación podría cambiar rápidamente y lo último que verán de Anton será una espada envainada desapareciendo en la oscuridad.

Livia

Nigromante de la Hoja Brillante

Mientras la guerra entre los del Manto Blanco y la Hoja Brillante hace añicos la tierra de Kryta, Livia arriesga todo para mantener a salvo a su gente. Se unió a la Hoja Brillante para protegerles, y mató para defenderles. Ahora, libre del control de los letales Mursaat, Kryta lucha por sobrevivir con sus líderes aniquilados y su población asediada por el caos.

Con la tarea de encontrar una forma de acabar la guerra civil, Livia se adentró en las Profundidades. Busca un arma de poder, cualquiera que mantenga Kryta a salvo. Y está dispuesta a dar su vida a cambio... además de las vidas de los que se encuentran a su alrededor.





Kahmu

Derviche de Elona

Kahmu es un Derviche de Elona, un nativo de Vabbi que busca la sabiduría a través del combate. A lo largo de los años se ha desviado cada vez más al norte, probando sus habilidades contra todo tipo de retos y no hay lucha que considere demasiado pequeña o demasiado grande.

Cuando Kahmu llegó al territorio de los Norn, no sólo retó sino que también derrotó a algunos de los más grandes guerreros Norn, y su nombre se convirtió en una leyenda alrededor de los fuegos de los campamentos. Algunos afirman que es un espíritu, otros que ha sido bendecido por los espíritus de su tierra natal, y aún hay otros que dicen que es un Norn nacido en otro cuerpo. Kahmu sólo se ríe cuando oye estos rumores. Cuando aquí ya no haya más caza, lo único que hará será seguir su camino.

Hayda

Paragón de la Hoja Brillante



Hayda es una Paragón joven, engreída e impulsiva que viaja por pura diversión. Muy segura de sí misma, cree que su posición como Paragón la diferencia del resto. No hay situación lo suficientemente peligrosa en la que su encanto innato, habilidad y destrezas naturales no salven el día.

Hayda se unió a la Hoja Brillante después de que los Mursaat se revelaran como los “dioses ocultos” del Manto Blanco, y ahora sueña en convertirse en una gran héroe legendaria. Se rebela contra las restricciones, sobre todo aquellas impuestas por Livia o Bartalos. Siguiendo las órdenes de éstos era necesario obtener permiso para viajar con ellos a la Costa de Bronce, y aquí hay tanto que aprender que no dejará pasar esta oportunidad por nada del mundo.



Pyre Disparoferoz

Guardabosques Charr

Pyre es un proscrito perseguido por los chamanes Charr al haberse atrevido a hablar mal en contra de sus métodos. Cuando su clan mató a un chamán y destruyó un templo, tuvo que huir con sus compañeros lejos de esta casta dominante. Pyre les odia con una furia que sólo alguien que haya sido educado para venerar a falsos dioses puede entender; ha sido traicionado y engañado y ha jurado que nunca jamás volverá a caer bajo el embrujo de estos chamanes.

Pyre celebró la desaparición de los titanes, a los que los chamanes llamaban dioses, y ahora observa con una ira cada vez mayor como los sacerdotes continúan embaucando a su gente. A cada paso que dan, lo único que pretenden los chamanes es volver a dominarles, someterles de nuevo bajo sus falsas leyes, esclavizándoles bajo una autoridad que no merece respeto y mucho menos veneración. Pero este ciclo de dominación y esclavitud debe llegar a su fin, y los Charr deben ser libres. . .

Los enemigos

Medusas



Repugnantes criaturas formadas de líquido y membranas, estas medusas pueden vivir en cualquier medio ambiente y se alimentan de casi todo. Incluso en lava, bajo agua o en zonas muy tóxicas, estos seres pueden transformarse lo suficiente para adaptarse y sobrevivir. Pero esta estrategia de supervivencia es mucho más que una simple adaptación, ya que de hecho se alimentan en un nivel mucho más profundo: de las criaturas que ingieren. Las medusas han sido conocidas por desarrollar aptitudes mágicas y poderes en forma de conjuros simplemente con derrotar a aventureros y hacer un festín con ellos.

Esto hace que las medusas más viejas sean mucho más peligrosas que las jóvenes; las destrezas ingeridas de todos estos aventureros pueden permanecer dentro de ellas por mucho tiempo lo que las da acceso a una gran variedad de poderes robados tras muchos años de aprovecharse de sus presas.



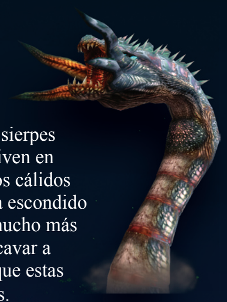
Saqueadores de carne

Los saqueadores de carne son dantescos monstruos carnosos con una forma bastante extraña de evolucionar. Cuando nacen son poco más que un pequeño esqueleto, pero sus padres aseguran su supervivencia recubriendo al frágil recién nacido con capas de músculo, tejido y carne.
Unidos por los más viejos, sólo usan los mejores materiales de las víctimas para formar el cuerpo y las alas de estos jóvenes, esculpiendo cuernos con los fragmentos de los huesos que no les sirven. Una vez creados, estos saqueadores de carne deben continuar con la labor de sus padres, haciéndose con nuevas y mejores piezas que añadir a un esqueleto que ya va creciendo rápidamente.

Minotauros



Una vieja leyenda afirma que la única razón por la que se domesticó a los dolyaks en lugar de a los minotauros es porque éstos preferirían ser molidos a palos antes que acatar una orden. Digamos que los dolyaks fueron menos tercos. Los minotauros son una de las especies más antiguas de Tyria y además muy apreciadas por los Norn por sus pieles lanosas y calientes. Hubo una vez en que fueron muy numerosos a lo largo de todas las Picosescalofriantes, pero ahora habitan sólo en las regiones del norte donde han encontrado su hogar en los diferentes valles y cuevas.



Sierpes de hielo

Primos lejanos de las sierpes de arena y del desierto, las grandes sierpes de hielo son los especímenes más raros de esta especie, ya que viven en las glaciales fronteras de las Picosescalofriantes en lugar de en los cálidos territorios que sus hermanos prefieren. Un grueso manto de grasa escondido bajo su dura piel les ayuda a aislarse del frío. Estas sierpes son mucho más fuertes y mortíferas que sus vecinos del sur, y son capaces de excavar a través de capas de piedra, de tierra o arena. Y ni que decir tiene que estas habilidades les convierten en unos enemigos mucho más terribles.

El Gran Destructor

El Tomo del Rubicón cuenta la historia de una lucha titánica entre el Gran Enano y el Gran Destructor, aludiendo a una época apocalíptica en la que esta batalla volverá a sucederse. Los enanos creen que ese momento está cerca. Hordas de criaturas con corazones de fuego y piel tan negra y curtida como una roca de obsidiana han brotado de las Profundidades, atrayendo a los enanos a una guerra cruenta que amenaza su propia existencia. Mientras el rostro del Gran Destructor nunca ha sido contemplado por ningún mortal, los enanos no dudan que esta plaga es sólo la prole del Gran Destructor que no tardará en hacer su aparición.

Hierofante Almaquemada

Como la mayoría de los chamanes Charr, el hierofante Almaquemada subió al poder alegando que su autoridad procedía directamente de los titanes. En los años que siguieron a la muerte de estos “dioses” a manos de simples humanos, la casta de los chamanes luchó muy duro por mantener el control sobre su raza. La cruel naturaleza de Almaquemada le sirvió de gran ayuda, ya que le impulsó a llegar a lo más alto. Su cruel caza de rebeldes humanos y herejes Charr, a quienes tortura y sacrifica en advertencia a otros, es ya legendaria, al igual que la enorme corona que lleva y que está hecha con los afilados huesos de sus enemigos y numerosas cadenas de diminutas calaveras que la rodean.



Krait

Esparcidos a lo largo de la Costa de Bronce, los Krait rivalizan incluso con los Charr por su brutalidad y bárbaro ingenio. Estos seres son criaturas semi-inteligentes, crueles y xenófobas que atacan a todas las especies que se encuentren en su punto de mira. No se sabe mucho sobre estos escurridizos Krait, pero unos pocos testigos los describen como un ejército de guerreros reptantes con forma de serpiente capaces de transformarse en formas más numerosas y mucho más peligrosas en mitad de una batalla. Aunque hay que decir que estos informes están incompletos, ya que los supervivientes de estos encuentros suelen estar demasiado histéricos como para recordar todos los detalles.

ArenaNet

Productores ejecutivos

- Mike O'Brien
- Jeff Strain
- Patrick Wyatt

Diseñadores

- *James Phinney*
- Sam Beirne
- Isaiah Cartwright
- Darrin Claypool
- Emily Diehl
- Michael Ferguson
- Eric Flannum
- Richard Foge
- Jeff Grubb
- John Hargrove
- Stephen Hwang
- Colin Johanson
- Curtis Johnson
- Albert Liao
- Andrew McLeod
- Kevin Millard
- Ben Miller
- Joe Mullenix
- Linsey Murdock
- Mike O'Brien
- Jonathan Peters
- Ryan Scott
- Jonathan Sharp
- Shawn Sharp
- Ree Soesbee
- John Stumme

Artistas

- *Daniel Dociu*
- Scott Albaugh
- Richard Anderson
- Matthew Barrett
- Aaron Coberly
- Rebecca Coffman
- Dan Cole
- Kevin Dalziel
- Horia Dociu
- David Dunniway
- Brant Fitzgerald
- Eli Hanselman
- Katharine Hargrove
- Levi Hopkins
- Trevor Howell
- Susan Jessup
- Wei-Che (Jason) Juan
- Jaime Jones
- Eric Klokstad
- Kekaipo'inalu Kotaki
- Darren Lamb
- Tonya Lyle
- Scott Mayhew
- Matthew Medina
- Kristen Perry
- Hai Phan
- Bobby Pontillas
- Heron Prior
- Delly Sartika
- Jason Stokes
- Barry Sundt
- Xia Taptarakunekane
- Matthew Tate
- AJ Thompson
- Chris Turnham
- Christian Venturini
- Billy Wardlaw
- Jason Wiggin
- Doug Williams
- Reagan Wright

Artistas de escenarios

- *Dave Beetlestone*
- Win Arayaphong
- Tirzah Bauer
- Jesse Christensen
- Vicki Ebberts
- Justin Fawcett
- Tami Foote
- Josh Foreman
- Peter Fries
- Jens Hauch
- Jason Jones
- James McMillan

Programadores

- *Brett Vickers*
- Jim Scott
- Matt Alderman
- James Boer
- Stephen Clarke-Willson
- John Corpening
- Brandon Dillon
- Kevin Ehmry
- Kevin Gadd
- Shana Gitnick
- Brad Hallisey
- Chang Il Kim
- Joe Kimmes
- Habib Loew
- Lewis Mohr
- Mike O'Brien
- Umesh Patel
- Eric Rane
- Chae Seong Lim
- Nicholas Shaffner
- Braeden Shosa
- Austin Spafford
- Jeff Strain
- Denis Suhanov
- Chad Taylor
- Patrick Wyatt
- Mark Young
- John Zipperer

Guionistas

- *Stacie Magelssen*
- Brian Campbell
- Sean Ferguson
- Caitlin Kittredge
- Will McDermott
- Bobby Stein

Secuencias de vídeo

- Horia Dociu
- Kirill Federspiel
- Chuck Jackman
- Daniel Jennings

Productores

- *Jay Adams*
- David Stiner

Marketing

- *Kevin Simons*
- Lisa LaFay
- Steve Shepard

Comunidad

- *Gaile Gray*
- Natasha Hoover
- Andrew Patrick

Sistemas

- *Peter Petrucci*
- Steve Becker
- Justin Schumacher
- Trey Valenta

Localización

- *Adam Vance*
- Mehdi Mousavi
- Zheren "Jason" Yu

Marketing

- *Christopher Lye*
- Michael Gills

Control de calidad

- *Mike Zadorojny*
- Kim Chase
- James Costello
- Chelsea Kibler
- Ben Kirsch
- Elijah Miller
- Peter Tran
- Jayson Wan
- Matt Weatherly
- Tom Wiggin

Web y diseño visual

- *Ron Critchfield*
- Samuel Bragg
- Michael Hrádek

Pantallas y tráilers

- Joey Kite

NCsoft Europe

Dirección

- Geoff Heath
- T.J. Kim

Desarrollo comercial

- Mark Heath

Desarrollo

- Thomas Bidaux

Desarrollo estratégico

- Sean Kang
- Paha Schulz

Ventas

- Max Brown
- Sarah Rogers
- Duncan Hamilton
- Sarah Mason

Marketing

- Dirk Metzger
- Véronique Lallier
- David Blundell
- Agnes Kwiecien
- Becky Rose
- Angela Sewell
- Kevin Taylor
- Marcus Whitney

Producción

- Allan Fowler
- David Clements

Publicación

- Sébastien Vidal
- Stephen Reid
- James Spafford

PlayNC

- Eric Emanuel
- Robert Walsh

Localización

- David Bonin
- Anna André
- Tomasz Ankudowicz
- Cinzia Barrella
- Foucauld Escaillet
- Ismael Fernández
- Fabio Gurini
- Angelika Hell
- Karine Humbert
- Cintia Izquierdo
- Camille Kaczmarek
- Nick Schäfer
- Jie Zhou

Colaboradores externos de localización

Estudio de doblaje al español - DL Multimedia

- Emma Kreuz
- Paqui Horcajo
- Enrique Barrasa
- Vanessa Carpio

Actores de doblaje

- Ana San Millán
- Angel Amorós
- Arturo López
- Carlos Piñeiro
- Carlos Salamanca
- Carolina Tak
- César Díaz
- David Rocha
- Elena Ruiz de Velasco
- Eva Lorenzo
- Fran Leal
- Jorge Teixeira
- Montse Herranz
- Paqui Horcajo
- Salvador Serrano

Wordlab

- Diana Díaz Montón
- Alex Valero Fernández
- Javier Alonso
- Jesús Calzado
- Natalia Infante Areses
- Ruth García Ordóñez

Control de calidad

- Sam Watts
- Adam Bilbrough
- Ryan Cheal
- Matthew Parish
- William Pellett
- Daniel Schmelzer

Comunidad

- Jen Bolton
- Martin Kerstein
- Julien Crevits

Servicios creativos

- Aegir Hallmundur
- Kieran Weir
- Mat Keller
- Tom Kiss
- Marek Lenik

Finanzas

- Paul Bone
- Sophey Lucas
- Roni Sou

Recursos humanos

- Jane Heath-Brown
- Jo Penly

Gestión de oficina

- Jett Tattersall
- Will Renville

Desarrollo web

- Jez Nicholson
- Tom Dallaway
- Alex Glover

Sistemas informáticos y operaciones

- Stuart Wright
- Eugene Lee
- John Marshall
- Jenny O'Neill

Operaciones en red

- Niall Callaghan
- Alastair Dodd
- Toby Wilcox

Satisfacción del cliente

- Jean-Marc Rouchouse
- Markus Fried

Atención al cliente

- Xavier Lambert
- Alvaro Fernández Álvarez
- Volker Boenigk
- Karl Buckley
- Ken Charlton
- Aurélia Dondo
- Jaouen Dusausoit
- Nathalie Dutel
- Alexander Ebel
- Marjorie Guillen-Lemaire
- Ediz Güler
- Julia Irler
- Caroline Jany
- Gordon Maaß
- Luisa Mari
- Sam Maxted
- Didier Montaron
- Manuel Prüter
- Paloma Cores Rodríguez
- Tim Saxon
- Dennis Schütte
- Emmanuel Servais
- Nick Walker

¡LEA ESTE AVISO ANTES DE QUE USTED O SU HIJO UTILICEN CUALQUIER VIDEOJUEGO!

ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Una de cada 4.000 personas puede sufrir ataques o desmayos al recibir destellos de luz como los que se producen al ver la TV o usar videojuegos, incluso aunque no hayan sufrido nunca un ataque.

Quien haya padecido alguna vez un ataque, pérdida de conocimiento o cualquier otro síntoma relacionado con la epilepsia debería consultar a su médico antes de jugar.

Recomendamos a los padres que vigilen a sus hijos mientras juegan. PARE INMEDIATAMENTE y consulte a su médico si usted o su hijo experimenta alguno de estos síntomas: CONVULSIONES, ESPASMOS OCULARES O MUSCULARES, PÉRDIDA DE CONOCIMIENTO, ALTERACIÓN DE LA VISIÓN, MOVIMIENTOS INVOLUNTARIOS O DESORIENTACIÓN.

PARA REDUCIR LA PROBABILIDAD DE SUFRIR UN ATAQUE MIENTRAS JUEGA:

1. Siéntese o colóquese lo más lejos posible de la pantalla.
2. Use el televisor más pequeño que tenga para jugar.
3. No juegue si se encuentra cansado o tiene sueño.
4. Juegue en una habitación bien iluminada.
5. Procure descansar siempre de 10 a 15 minutos después de cada hora de juego.



NCSOFT®

es.guildwars.com

ARENANET™

GWEN-EU-ES-MAN